

BASISPAKET FÜR JUPITER

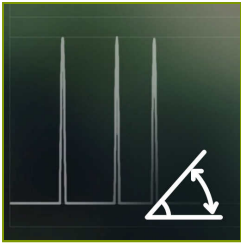
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Geschwindigkeit	5
Bewegungsgenauigkeit	7
Funktionsbewegungen	9
Stärke	15
Geteilte Aufmerksamkeit	16
Speicher	18
Spezialisiert	20

WAS WIRD BENÖTIGT?

Stellen Sie sicher, dass der PC, auf dem dieses Modul aktiv sein soll, VAST hat. Die Systemsteuerung ist installiert und dass die folgenden Hardware-Anforderungen erfüllt werden:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. Generation oder neuer). Wichtig: Vermeiden Sie Ultra-Low-Power-Versionen (z. B. i5-8250U), da diese möglicherweise die Leistungsanforderungen nicht erfüllen. Bevorzugen Sie Standard- oder Hochleistungs-CPUs.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).

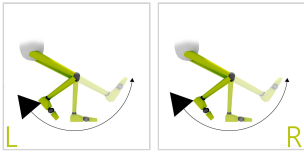


BEWEGUNGSBEREICH

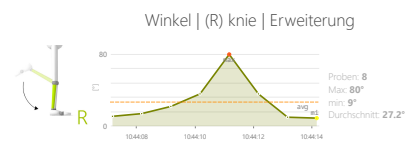
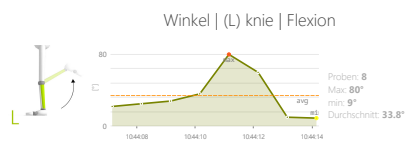
WINKELBEWERTUNG

Messen und sanft motivieren, um den Bewegungsbereich der einzelnen Personen in vordefinierten Bewegungsmustern zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis

ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



GESCHWINDIGKEIT

TREPPE

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Maximale Zeit pro Etage
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Anzahl der Treppen
- Länge der Pause
- Weiße Gummis

ZIELE

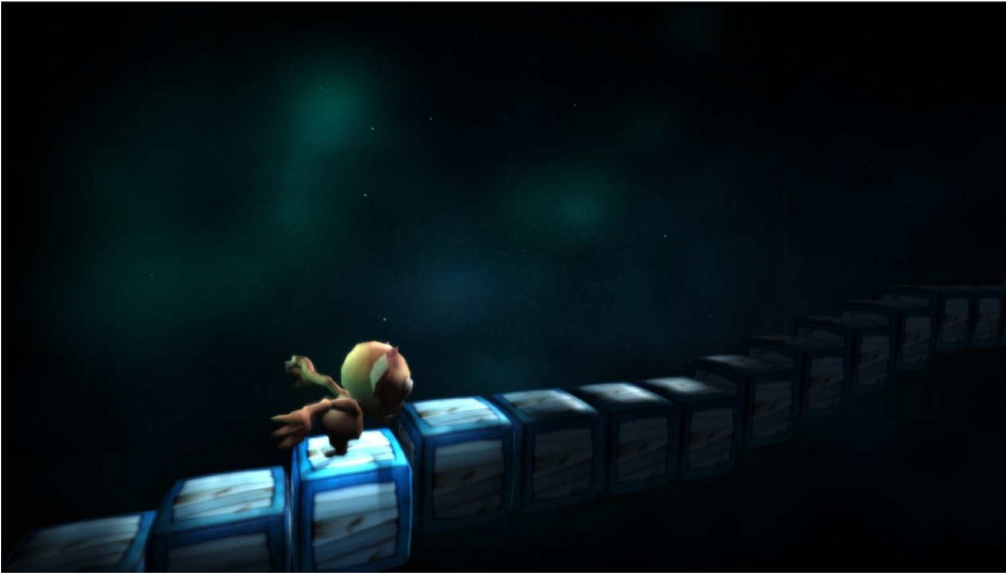
- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

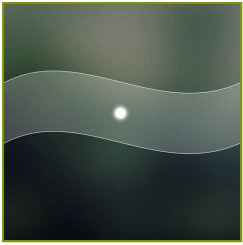
Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
brauch	
Richtung	Dauer
Flexion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel	Maximale Zeit pro Etage
60°	15s
Armlänge	Anzahl der Treppen
in laufzeit einstellbar	5
Länge der Pause	
	3



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

DIAGRAMM

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis

ZIELE

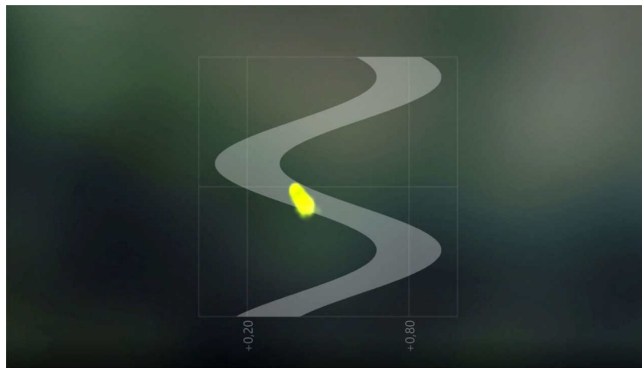
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit: 3/3

Konfiguration des Diagramms

4.0s +/- 20%

Richtung: Flexion

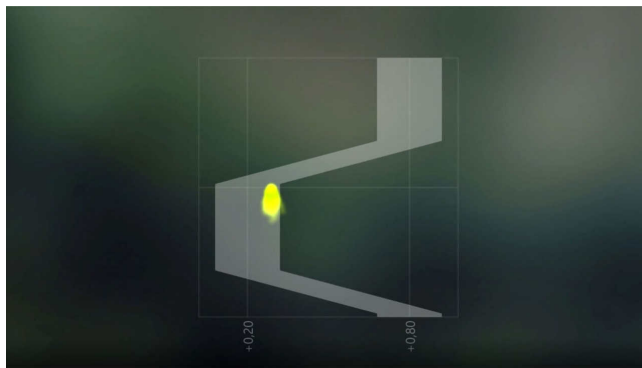
Dauer: 30s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0% ↔ 100%

Winkel: 60°

Armlänge: in laufzeit einstellbar



Schwierigkeit: 1/3

Konfiguration des Diagramms

4.0s +/- 40%

Richtung: Flexion

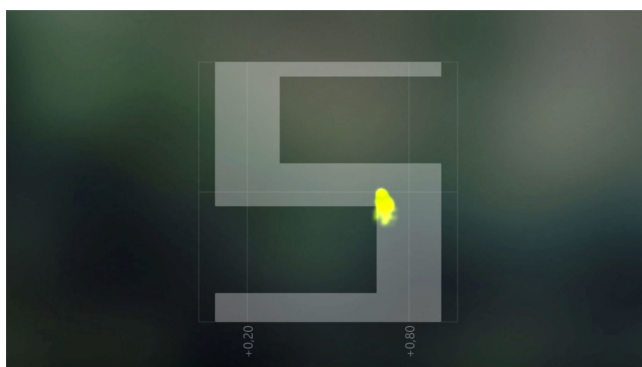
Dauer: 90s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0% ↔ 100%

Winkel: 60°

Armlänge: in laufzeit einstellbar



Schwierigkeit: **brauch**

Konfiguration des Diagramms

20% | 2.0s | 2.0s | 1.0s | 1.0s

Richtung: Flexion

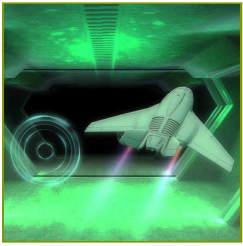
Dauer: 30s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0% ↔ 100%

Winkel: 60°

Armlänge: in laufzeit einstellbar



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

FLUGZEUG

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis

ZIELE

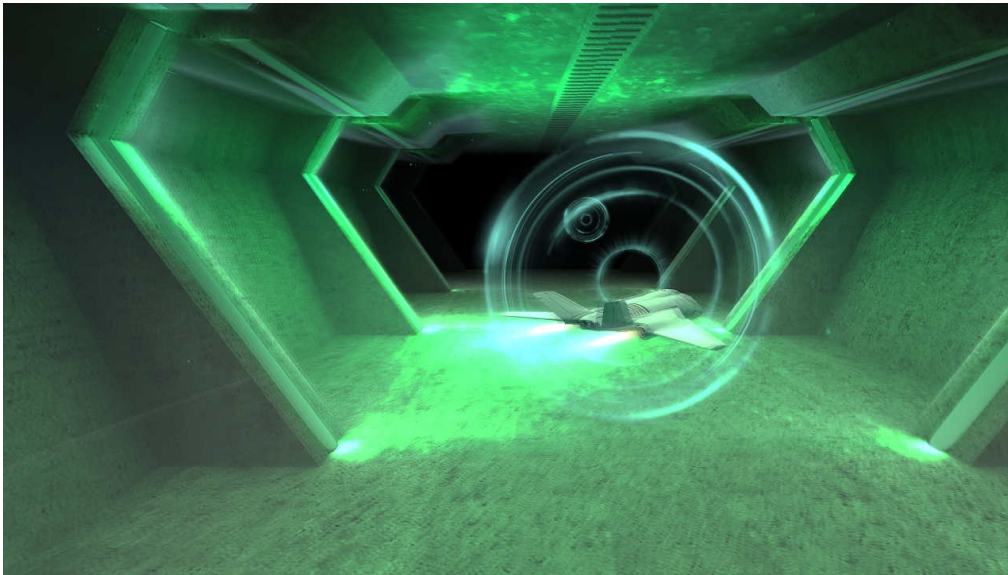
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
2/4	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Richtung	Dauer
Flexion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel	Armlänge
60°	in laufzeit einstellbar



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Größe der Münzgruppe
- Armlänge
- Weiße Gummis
- Abstand zwischen den Münzen
- Schwerkraft

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Muskelverstärkung
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fliegen Sie und sammeln Sie die Münzen ein



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

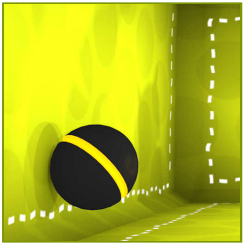
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Richtung Flexion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%
Winkel 60°	Größe der Münzgruppe 3
Armlänge in laufzeit einstellbar	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



Schwierigkeit 1/3	
Richtung Flexion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%
Winkel 60°	Größe der Münzgruppe 5
Armlänge in laufzeit einstellbar	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

ARKANOID

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

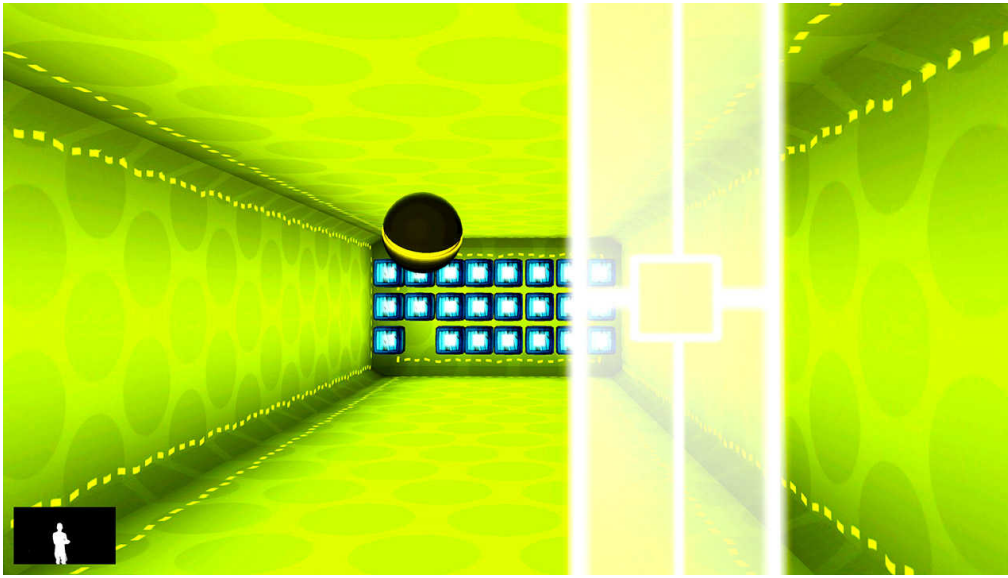
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

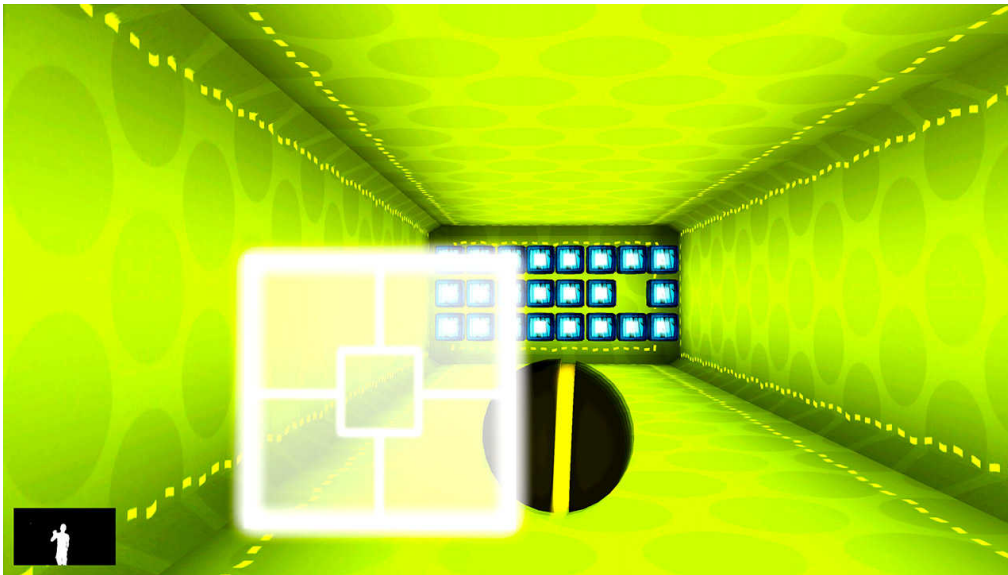
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



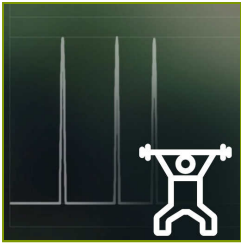
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Richtung Flexion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel 60°	Armlänge in laufzeit einstell
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit brauch	
Richtung Flexion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel 60°	Armlänge in laufzeit einstell
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%

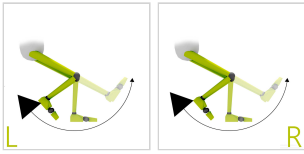


STÄRKE

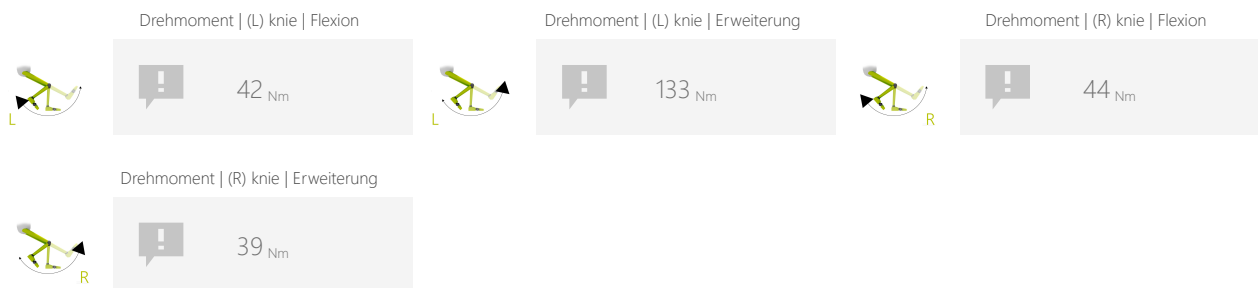
KRAFT TESTEN

Messen und sanft motivieren, um die Kraft durch vordefinierte Bewegungsmuster zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE

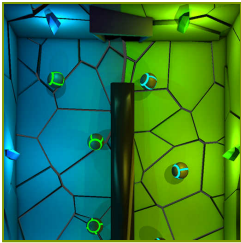


ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

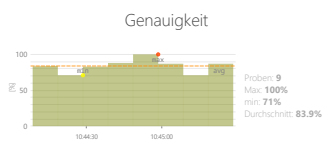
SORTIERER

Messen und Trainieren der Fähigkeit des Patienten, um im Laufe der Zeit mehr als eine Aktivität auszuführen und sich gleichzeitig auf mehrere Informationskanäle zu konzentrieren.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

31 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

33 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Anzahl der Objekte
- Weiße Gummis
- Lückengröße
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

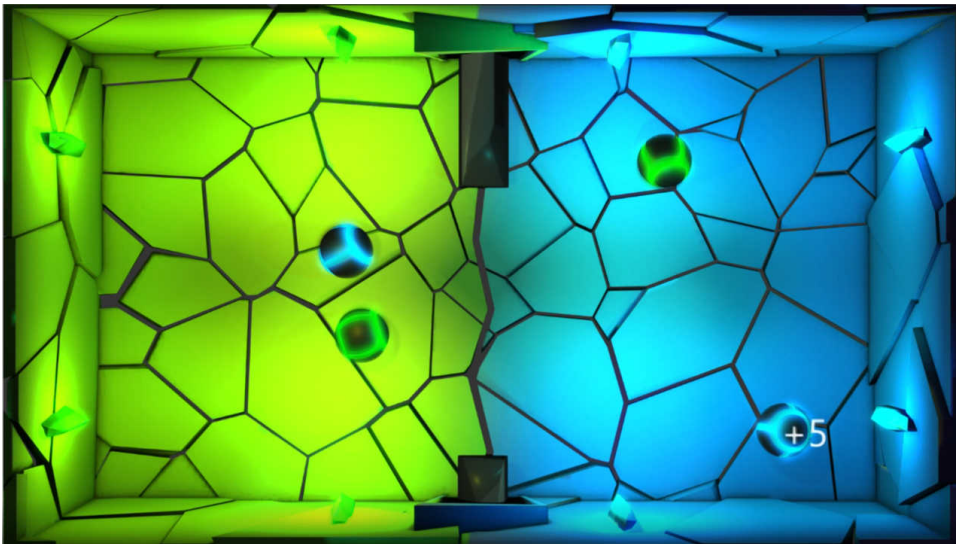
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



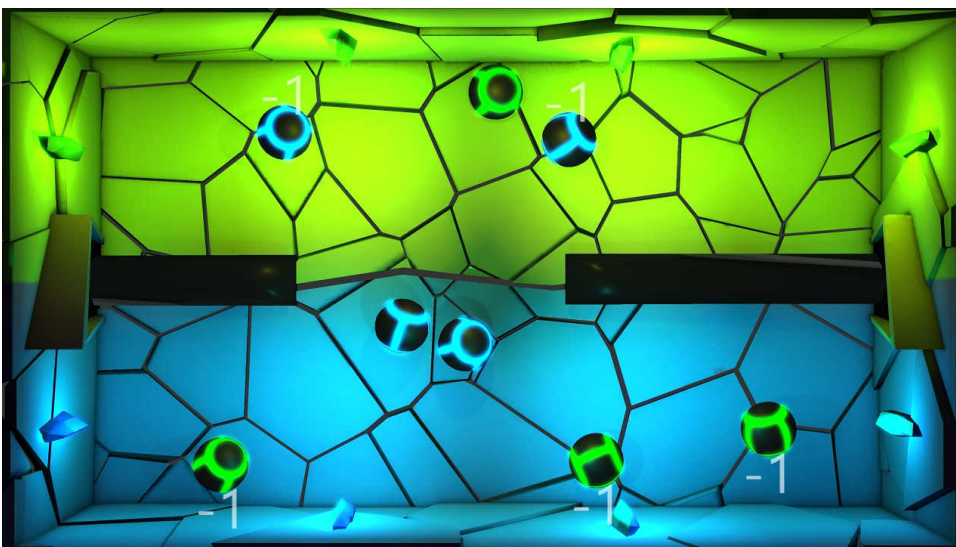
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

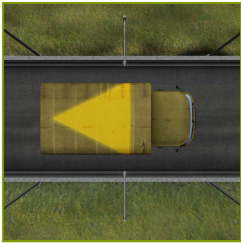
BEISPIELEINSTELLUNGEN



 	
Schwierigkeit 1/3	
Richtung	Dauer
Flexion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100%
Winkel	Armlänge
60°	in laufzeit einstellbar
Anzahl der Objekte	Lückengröße
4	150%
Geschwindigkeit der Objekte	
100%	



 	
Schwierigkeit brauch	
Richtung	Dauer
Flexion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100%
Winkel	Armlänge
60°	in laufzeit einstellbar
Anzahl der Objekte	Lückengröße
8	150%
Geschwindigkeit der Objekte	
100%	



SPEICHER

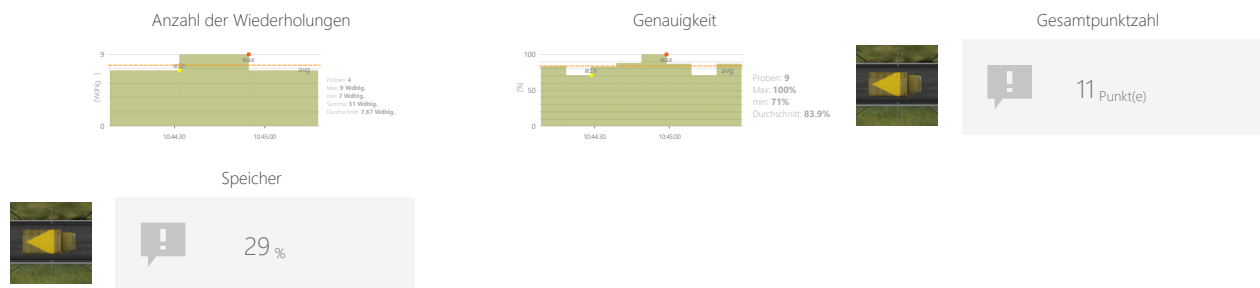
LASTWAGEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um Informationen zu merken.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis
- Optionen

ZIELE

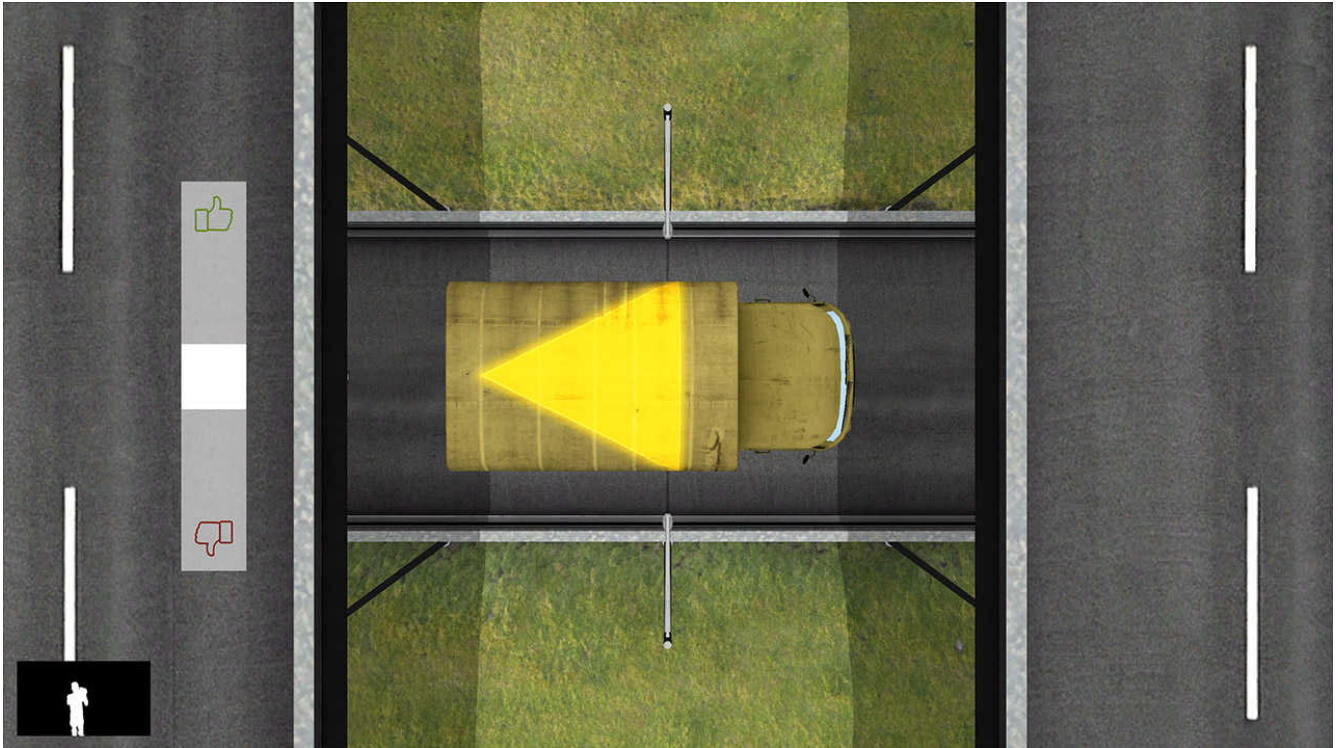
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Merken Sie sich die Form und/oder die Farbe auf dem Dach des Autos, das Sie sehen. Entscheiden Sie mit Daumen hoch oder runter, ob das nächste Auto die gleiche Form und/oder Farbe auf dem Dach hat wie das vorherige.



BEISPIELEINSTELLUNGEN





SPEZIALISIERT

BLUTDRUCK

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

- Schwarze Gummis
- Armlänge
- Weiße Gummis

ZIELE

- Überwachen externer Parameter

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein